

ImaginAção

REGRAS

1) PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Cada jogador deve escolher um peão, um de cada cor e colocar na casa de início (casa vermelha) do tabuleiro. Deve escolher um número, esta é a ficha de votação. Embaralhe as cartas e distribua 6 para cada jogador. As cartas restantes são colocadas, com a face para baixo, no centro da mesa – essa é a pilha de compras. Devem-se embaralhar as cartas conceito e colocá-las também com a face para baixo.

Atenção: Você não deve mostrar as suas cartas para outros jogadores.

2) ANDAMENTO DA PARTIDA

- A. Deve-se escolher o primeiro jogador (Narrador). Com 6 cartas nas mãos o narrador retira uma carta de papel e lê em voz alta para todos.
- B. O narrador deve retirar uma carta conceito e lê-la aos participantes. Depois de ouvir o que foi dito pelo o narrador, cada jogador deve escolher (incluindo o narrador) 1 carta que está em suas mãos que melhor representa o que foi dito.
- C. Cada jogador dá essa carta ao narrador, sem mostrar aos outros jogadores. O narrador junta sua carta às cartas recolhidas, mistura todas as cartas e as coloca com a face para cima sobre a mesa, formando uma fila da esquerda para a direita.

O objetivo dos jogadores é encontrar a carta do narrador, entre as cartas reveladas. Cada jogador, com exceção do narrador, vota secretamente na carta que acredita ser a do narrador, colocando o seu número sobre a carta.

NÃO É PERMITIDO VOTAR NA PRÓPRIA CARTA

3) CONTAGEM DOS PONTOS

- Ganha 1 ponto para aqueles que descobrirem a carta do narrador e o narrador ganha também 1 pontos, independente do número de jogadores que a acertaram.

- Adicionalmente, marca 1 ponto para cada voto que teve em sua carta.
- Se todos votaram na carta do narrador este não ganha nenhum ponto.

Os jogadores avançam com seu peão um número de casas igual ao número de pontos que ganharam.

4) A ESCOLHA COLETIVA

Após a contagem dos pontos, os jogadores devem conversar abertamente sobre a escolha de sua carta e explicar os motivos de sua escolha. Na sequência devem após a explicação de cada um escolher, entre as cartas na mesa, àquela que representa a escolha do grupo. Deve-se fazer uma escolha coletiva.

5) FIM DO TURNO

Cada jogador compra uma carta para ter novamente 6 cartas na mão. O novo narrador é o jogador que está sentado à esquerda do narrador atual (e assim por diante, no sentido horário, para os turnos restantes do jogo)

DICAS DE JOGO

- Você sempre estará com as 6 cartas na mão, observe-a sempre. Coloque a suas impressões, crie narrativas que faça sentido para você. Deixe sua imaginação fluir.
- O desafio é encontrar, dentre as cartas em suas mãos aquela que você acha que representa melhor a carta, uma carta que não seja nem muito descritiva e óbvia e nem muito longe da representação da imagem, para que apenas alguns jogadores consigam encontrar sua carta.

No começo pode não parecer evidente, mas depois de alguns turnos do jogo, a inspiração virá facilmente.

BOM JOGO.